

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PRODUSER PROGRAM TELEVISI *GAME SHOW
EDUTAINMENT* “CERDAS CERIA“**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh
RISTY OKTAVIANI LUTHFI
NIM: 19032164**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022**

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PRODUSER PROGRAM TELEVISI *GAME SHOW*
*EDUTAINMENT “CERDAS CERIA”***

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh
RISTY OKTAVIANI LUTHFI
NIM: 19032164**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Produser Program Televisi *Game Show Edutainment* “CERDAS CERIA”
Penulis : Risty Oktaviani Luthfi
NIM : 19032164
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 18 Agustus 2022

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



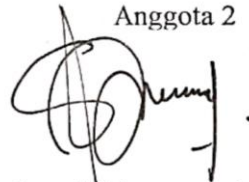
Zaenab, M.Si
NIP.199211132019032025

Anggota 1




Rusman Latief, M. I.Kom
NIP.000000000000000000

Anggota 2



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A
NIP.19900630201903200

Mengetahui,
Ketua Jurusan Penerbitan



Dr. Erlan Saefudin, S.S., M.Hum
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Produser Program Televisi *Games Show Edutainment* “CERDAS CERIA”
Penulis : Risty Oktaviani Luthfi
NIM : 19032164
Program Studi : Penyiaran

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 07 Agustus 2022

Pembimbing I



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A.
NIP. 19900630201903200

Pembimbing II



Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si
NIP. 199312202019032026

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Adryans, S.Si, M.Sn.
NIP. 198510012019031004

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Risty Oktaviani Luthfi
NIM : 19032164
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : PERAN PRODUSER PROGRAM TELEVISI *GAME SHOW EDUTAINMENT* “ CERDAS CERIA” adalah **original dan belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 Agustus 2022

Yang menyatakan,




Risty Oktaviani Luthfi

NIM : 19032164

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Risty Oktaviani Luthfi
NIM : 19032164
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2021/2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : PERAN PRODUSER PROGRAM TELEVISI *GAME SHOW EDUTAINMENT* “CERDAS CERIA” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 Agustus 2022

Yang menyatakan,



Risty Oktaviani Luthfi

NIM : 19032164

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Peran Produser Program Televisi *Game Show Edutainment* “CERDAS CERIA”
Penulis : Risty Oktaviani Luthfi
Pembimbing I : Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A
Pembimbing II : Putri Surya Cempaka, S.Hum, M.Si

The television program "Cerdas Ceria" episode one is a Final Project made by the writer and team in the format of an edutainment game show program. This program contains educational games and has a storyline from a kingdom called Wangsa Galuh who is looking for the smartest group to find pieces of spells that can open heirloom boxes. The purpose of this final project is to explain the role of a producer in making the edutainment game show television program "Cerdas Ceria". The literature review used in this writing comes from e-books, journals, and books about the role of producers, game show edutainment programs, and storylines used. The writing of this final project uses a descriptive method, namely explaining the role of the producer and the steps taken by the producer in making the final project from pre-production, production, to post-production. From the explanation it can be said that producers have an important role in every process from pre-production, production, and post-production to forming a good show for the community.

Keywords : *Game Show Edutainment, Producer, Television Program*

Program televisi Cerdas Ceria episode satu adalah karya Tugas Akhir yang dibuat oleh penulis dan tim dengan format program *game show edutainment*. Program ini berisi permainan edukasi dan memiliki alur cerita dari sebuah kerajaan bernama Wangsa Galuh yang sedang mencari kelompok terpintar untuk menemukan potongan mantra yang dapat membuka kotak pusaka. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini menjelaskan peran seorang produser dalam pembuatan program televisi *game show edutainment* Cerdas Ceria. Tinjauan Pustaka yang digunakan dalam penulisan ini berasal dari *e-book*, jurnal, dan buku tentang peran produser, program *game show edutainment*, dan alur cerita yang digunakan. Penulisan Tugas Akhir ini menggunakan metode deskriptif yaitu menjelaskan peran produser dan langkah-langkah yang dilakukan oleh produser dalam pembuatan karya tugas akhir mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Dari pembahasan dapat disimpulkan bahwa produser memiliki peran yang penting dalam setiap proses mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi hingga membentuk sebuah tayangan yang baik untuk masyarakat.

Kata Kunci : *game show edutainment, Produser, Program Televisi*

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma-3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai produser telah membuat sebuah karya program televisi dengan format program *game show edutainment* untuk anak. Berdasarkan karya tersebut, penulis Menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “PERAN PRODUSER PROGRAM TELEVISI *GAME SHOW EDUTAINMENT CERDAS CERIA*”.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Allah SWT., yang telah memberikan kemampuan dan karunia kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Dr. Benget Simamora, M.M., sebagai Wakil Direktur I.
4. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., sebagai Wakil Direktur III.
5. Dr. Erlan Saefuddin, M.P.D., sebagai Ketua Jurusan Penerbitan
6. R. Sulistyو Wibowo, S.Sn., M.Sn., sebagai Sekretaris Jurusan Penerbitan
7. Adryans, S.Si, M. Sn., sebagai Koordinator Program Studi Penyiaran
8. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, S.Sn., M.Sn., sebagai Sekretaris Program Studi Penyiaran
9. Syahyuni Srimayasandy, S.Sn, M.A., Sebagai Dosen Pembimbing I
10. Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si., Sebagai Dosen Pembimbing II
11. Siswa SDN 07 Srengseng Sawah yang telah berpartisipasi
12. BSM Entertainment yang telah mendukung dalam pengadaan alat

13. Mama, alm.Papa, kedua nenek di kampung, dan seluruh keluarga penulis yang selalu mendukung dan mendoakan agar penulis dapat lulus dan wisuda
14. Skolastika Windy, Nurrizky Hapshari, Lidya Marta, sahabat seperjuangan penulis selama berkuliah dan mencetuskan ide program Cerdas Ceria
15. Andi Aliana, Hawa Condro, Dea Amelia, Java Shihab, sahabat yang membantu dan memberi masukan untuk karya Tugas Akhir penulis
16. Kerabat kerja Gantari Productions yang telah bekerjasama dalam pembuatan karya tugas akhir
17. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
18. Teman-teman Penyiaran Kelas E angkatan 2019 yang sama-sama berjuang sejak awal perkuliahan
19. Alief Rachmadan dan Tedi Wiranto serta para sahabat yang telah memberi semangat kepada penulis.

Jakarta, 07 Agustus 2022

Penulis,



Risty Oktaviani Luthfi

NIM 19032164

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PENYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	4
1. Bagi Penulis	4
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	4
3. Bagi Masyarakat	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Produser	5
B. Produk Yang Dihasilkan	8
1. Program Televisi	6
2. <i>Game Show</i>	10
3. <i>Edutainment</i>	11
4. Infografis Animasi	11
5. Cerdas Ceria	11
6. Referensi Karya	12
BAB III Metode Pelaksanaan	16

A. Data/Objek Penulisan	16
1. Gambaran Spesifikasi Karya	16
2. Kerabat Kerja.....	16
B. Teknik Pengumpulan Data	20
1. Wawancara	19
2. Observasi	21
3. Studi Pustaka	21
C. Ruang Lingkup	22
1. Peran Penulis	22
2. Kategori Karya	21
3. Ide Kreatif.....	23
D. Langkah Kerja	25
1. Pra Produksi.....	25
2. Produksi.....	28
3. Pasca Produksi.....	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
A. Tahap Pra Produksi.....	30
B. Tahap Produksi.....	47
C. Tahap Pasca Produksi.....	50
BAB V PENUTUP.....	56
A. Simpulan.....	56
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Lembaga Penyiaran.....	10
Tabel 2.2 Referensi Karya.....	14
Tabel 3.1 Kerabat Kerja dan Perannya	16
Tabel 3.2 Langkah Kerja Pra Produksi	24
Tabel 3.3 Langkah Kerja Produksi	27
Tabel 3.4 Langkah Kerja Pasca Produksi	28
Tabel 4.1 Pemeran.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Wawancara	30
Gambar 4.2 Riset Data	31
Gambar 4.3 Hasil Data Riset.....	31
Gambar 4.4 Riset Studi Pustaka.....	32
Gambar 4.5 Observasi Permainan	33
Gambar 4.6 Membuat Konsep Program	34
Gambar 4.7 Pembentukan Kerabat Kerja.....	34
Gambar 4.8 <i>Schedule</i> Pra Produksi.....	35
Gambar 4.9 Estimasi Sewa Alat	36
Gambar 4.10 Estimasi <i>Wardrobe</i> dan <i>Make Up</i>	36
Gambar 4.11 Estimasi Biaya Produksi.....	37
Gambar 4.12 Lokasi Lapangan Yon Zikon 14/SWS	37
Gambar 4.13 Mencari Peserta di SDN 07 Srengseng Sawah.....	37
Gambar 4.14 Perkenalan dengan Siswa SDN 07 Srengseng Sawah.....	38
Gambar 4.15 Menentukan Kostum	41
Gambar 4.16 Membuat <i>Shooting Schedule</i>	42
Gambar 4.17 <i>Call Sheet</i>	42
Gambar 4.18 Surat Perizinan Lokasi	43
Gambar 4.19 Surat Peminjaman Alat	44
Gambar 4.20 Proposal BSM <i>Entertainment</i>	44
Gambar 4.21 Daftar Surat Ikatan Kerja	45
Gambar 4.22 Membantu Mengukur <i>Floor Plan</i> Permainan	46
Gambar 4.23 <i>Rehearsal Permainan</i>	46
Gambar 4.24 <i>Rehearsal</i>	47
Gambar 4.25 Suasana <i>Shooting</i>	48
Gambar 4.26 Pemantauan <i>Shooting</i>	48
Gambar 4.27 Foto Bersama.....	49
Gambar 4.28 Foto Bersama Shooting Hari Kedua.....	50
Gambar 4.29 Pemantauan Proses Pembuatan Jingle.....	50
Gambar 4.30 Pembuatan Animasi <i>Story Telling</i>	51
Gambar 4.31 Pemantauan Proses Pembuatan Grafis	52
Gambar 4.32 Pemantauan proses Pembuatan Poster	52

Gambar 4.33 Penawaran BSM <i>Entertainment</i>	53
Gambar 4.34 Pengurangan Harga Sewa Kostum	55
Gambar 4.35 Total Biaya Pra Produksi.....	55
Gambar 4.36 Total Biaya Produksi.....	55
Gambar 4.37 Total Biaya Pasca Produksi.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	60
Lampiran 2	61
Lampiran 3	62
Lampiran 4	62
Lampiran 5	62
Lampiran 6	64
Lampiran 7	65
Lampiran 8	66
Lampiran 9	67
Lampiran 10	68
Lampiran 11	73
Lampiran 12	74
Lampiran 13	87
Lampiran 14	89
Lampiran 15	95
Lampiran 16	98
Lampiran 17	98
Lampiran 18	99
Lampiran 19	99
Lampiran 20	99
Lampiran 21	100
Lampiran 22	103
Lampiran 23	106
Lampiran 24	108
Lampiran 25	110
Lampiran 26	114
Lampiran 27	120